
PlayStation
高機動幻想
Gunparade March
ガンパレード・マーチ

1945年
第2次世界大戦は意外な形で終幕を迎えた。
「黒い月」の出現。
それに続く、人類の天敵の出現である。

人類の天敵、これを幻獣という。
確固たる目的も理由もなく、ただ人を狩る、人類の天敵。
人類は、存続のために天敵と戦うことを余儀なくされた。
それから、50年。戦いはまだ続いている。

1997年
幻獣と戦い続ける人類は、
劣勢のあまりユーラシアから撤退するに至っていた。
幻獣軍は九州西岸から日本へ上陸。

Black Moon 黒い月



ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき
メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の電源(オン/スタンバイ)/RESET[illegible]で差し、電源(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。[illegible]"PlayStation"[illegible]タップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行ってください。

お問い合わせ：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター　TEL.03-3475-7444
ゲームの内容や攻略などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 4ブロック | アナログコントローラ 対応

[illegible]

この物語は、この凡庸な少年の日を通して描かれる戦争である。

人類惨敗

Gunparade March

1998年

人類は幻獣軍に記録的な惨敗を喫す。

事態を憂えた日本国首脳部は、

1999年に二つの法案を可決し、[illegible]ようとする。

ひとつは、幻獣の本州上陸を阻止するための拠点、熊本要塞の戦力増強。

もうひとつは、14歳から17歳までの少年兵の強制召集であった。

この物語は、その子供たちのひとりが主人公である。

速水厚志　1983年生まれの16歳の少年

特別な能力があるわけでもなければ、勇者でもない。

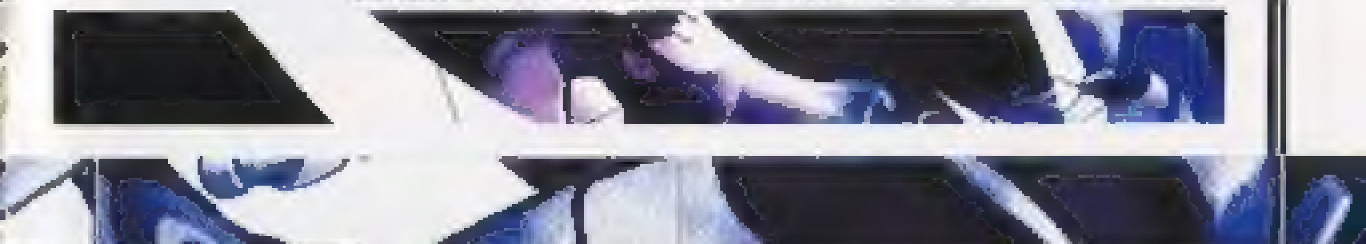
目次



目次

※付録「特選学園ライフマニュアル」は裏面からご覧ください。

Contents



ゲームの始め方

プレイステーション本体のディスクカバーを開けてDISCをセットし、電源を入れます。ロゴやオープニング・ムービーが流れたあと、右図のタイトル画面が表示されますのでなにかボタンを押してください。



始めからプレイする

最初から始める場合は「スタート」を選んで決定してください。オープニングデモが流れたあと、物語がスタートします。



続きからプレイする

前回の続きからプレイする場合は「ロード」を選び、再開したいゲームデータを選んで決定してください。



データのセーブ

別売のメモリーカードを使用するとゲームのデータをセーブすることができます。学園モード（➡P.20）で「自宅」に移動すると「セーブしますか？」というメッセージが表示されますので、「はい」を選択してください。右の画面が表示されたら、セーブする箇所を選んで決定してください。



メモリーカードの使用について

メモリーカードを使用する場合は、本体のスロット（メモリーカード差込口）に別売のメモリーカードを挿入してください。本作品ではセーブデータひとつにつき、メモリーカードの空きブロックを4ブロック使用します。

コントローラの操作

アナログコントローラ（デュアルショック）





※振動機能はLEDの赤色／消灯に関係なく「環境設定」(➡P25)で設定します。
※アナログモード(LED赤色)／デジタルモード(LED消灯)の切り替えはアナログモードスイッチで設定してください。

コントローラ
※コントローラを使用する場合の操作も、左右スティックや振動機能以外はアナログコントローラと同じです。

コントローラの操作

学園モード

方向キー……キャラクターの移動（ダッシュ移動）・コマンドの選択
L1／R1ボタン マップ内の人物のほうへ向きを変える
●ボタン……メニュー画面を表示
●ボタン……メニュー画面を表示
●ボタン……人に話しかける・目の前のものを調べる・コマンドの決定
●ボタン……コマンドのキャンセル・●ボタンを押しながら方向キーでキャラクターが歩いて移動
左スティック……キャラクターの移動（ダッシュ移動）・コマンドの選択

戦闘モード

方向キー……カーソルの移動・コマンドの選択
SELECTボタン ユニットシンボルの切り替え
STARTボタン 戦闘デモをスキップ
L1ボタン……マップを左に回転
L2ボタン……「行動順」を実行
R1ボタン……マップを右に回転
R2ボタン……「行動入力終了」にカーソルを移動
●ボタン……カメラ視点の切り替え
●ボタン……ズームの切り替え
●ボタン……コマンドの決定・ユニットにカーソルを合わせて●ボタンを押すと、ステータスを表示
●ボタン……コマンドのキャンセル・メニュー画面表示
左スティック……カーソルの移動・コマンドの選択

※キャラクターの移動方法とL1／R1ボタンの設定は、「環境設定」で変更することができます。詳細はP.20を参照してください。ここではモード1の設定を掲載しています。なお、デフォルトではモード2になっています。



ゲームの目的



プレイヤーはパイロット候補生・速水厚志となって、戦地での高校生活を送っていきます。

大きな目的は人類の敵・幻獣軍から熊本を死守するために戦うことですが、このゲームは自由度が高く、生活のあらゆる楽しみを体験できるように作られています。戦闘のみに青春を捧げる必要はありません。趣味を追究したり、恋愛を楽しんだり、あなたなりの学生生活を満喫してください。

なお、本作品はゲームの進め方によって結末が変化するマルチシナリオとなっています。最終的に幻獣軍と人類軍のどちらが優勢であるか、または特殊なイベントを発生させているかなどの条件によってエンディングが変化していきます。

幻獣

「黒の月」出現と共に地球上に姿を現した存在。なぜ人類に敵対するかは現在のところ謎である。



ゲームの目的

期間

ゲーム内の時間は、1999年3月4日、速水厚志が尚敬高校に異動したところから始まります。このゲームは開始から約……1999年5月10日の[illegible]を迎えた時点で終了となります。



ゲームオーバーについて

[illegible]



登場人物



速水 厚志 | ATSUSHI HAYAMI

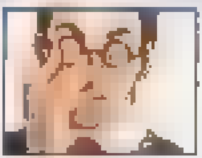


芝村 舞 | MAI SHIBAMURA

登場人物

CAPTAIN

善行
忠孝
TADATAKA ZENGYO



PILOT

滝川
陽平
YOUHEI TAKIGAWA



PILOT

壬生屋
未央
MIO MIBUYA



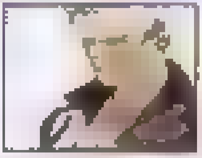
SCOUT

若宮
康光
YASUMITSU WAKAMIYA

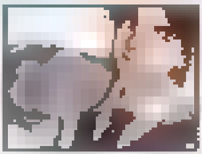


SCOUT

来須
銀河
GINGA KURUSU



瀬戸口
隆之
TAKAYUKI SETOGUCHI



東原
ののみ
NONOMI HIGASHIHARA





登場人物

MECHANIC & OTHER

原 素子
MOTOKO HARA



[illegible]

MECHANIC & OTHER

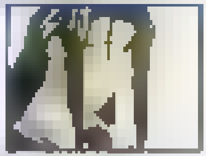
森 精華
SEIKA MORI



[illegible]

MECHANIC & OTHER

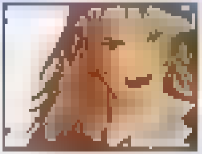
遠坂 圭吾
KEIGO TOSAKA



[illegible]

MECHANIC & OTHER

田代 香織
KAORI TASHIRO



[illegible]

MECHANIC & OTHER

田辺 真紀
MAKI TANABE



[illegible]

MECHANIC & OTHER

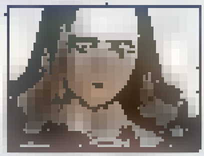
新井木 勇美
YUMI ARAIKI



[illegible]

MECHANIC & OTHER

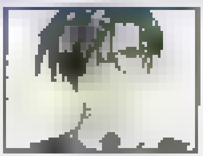
ヨーコ 小杉
YOKO KOSUGI



[illegible]

MECHANIC & OTHER

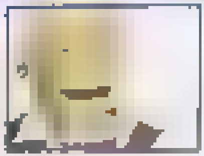
狩谷 夏樹
NATSUKI KARIYA



[illegible]

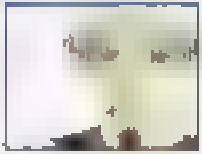
MECHANIC & OTHER

中村 光弘
MITSUHIRO NAKAMURA

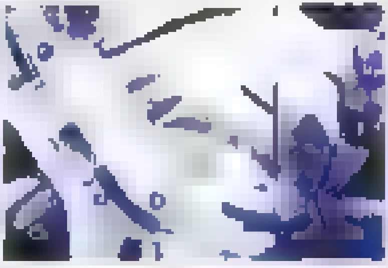


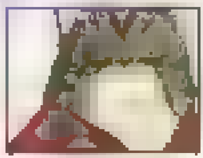
[illegible]

登場人物



茜 大介
DAISUKE AKANE

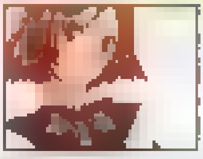




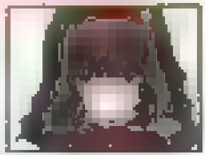
ブータ



岩田 裕
HIROMU IWATA



加藤 祭
MATSURI KATO



石津 萌
MOE ISHIZU



本田 節子
SETSUKO HONDA



坂上 久臣
HISAOMI SAKAUE



芳野 春香
HARUKA YOSHINO

ゲームの流れ

[illegible]

パイロット候補生として尚敬高校に[illegible]

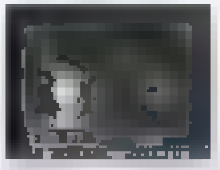
[illegible]



戦闘訓練 ×4回

テスト

[illegible]



ゲームの流れ

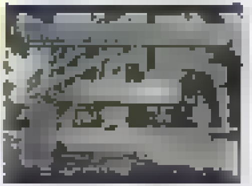
パイロットに昇格



オペレーター判

ゲームの流れ

学園モード



戦闘モード



5月10日 最後の戦い

エンディング

ゲームの流れ

時間の経過について

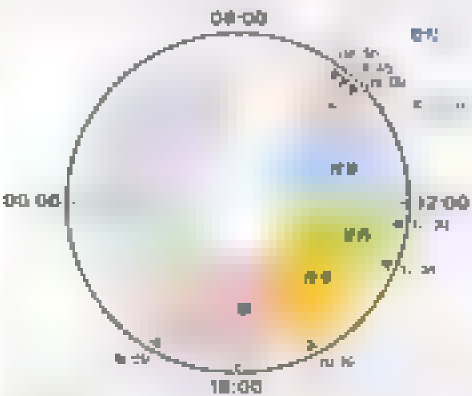
[illegible]





[illegible]

1日の標準的スケジュール（平日）



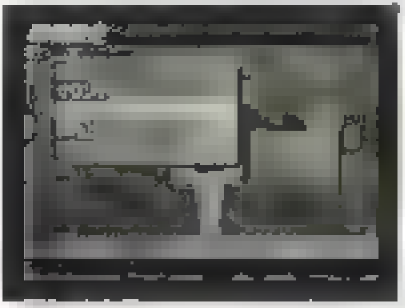
[illegible]

画面の見方とコマンド1 学園モード

[illegible]

キャラクターの移動の仕方

[illegible]



モード1

[illegible]

モード2

[illegible]

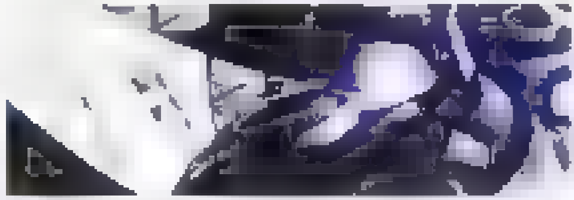
モード3

[illegible]

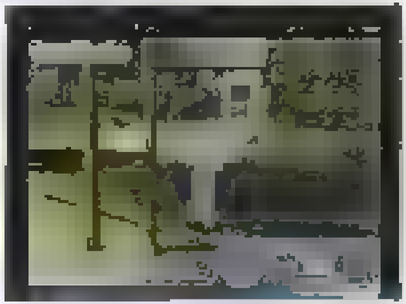
[illegible]

■マップ画面での移動

尚敬高校のマップを出ると街マップ画面へと切り替わり、尚敬高校以外の場所へ移動できます。別の場所へ移動する時には、画面を表示させて、各場所の中から行きたい場所を選んで決定しましょう。

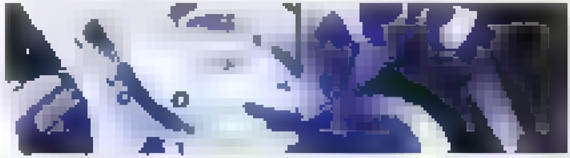


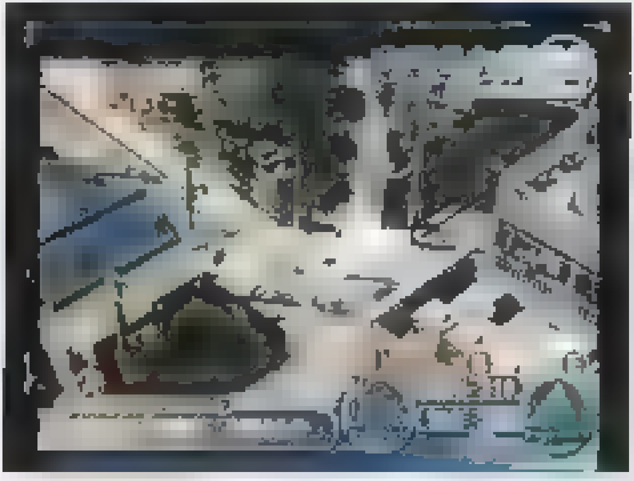




通常画面の見方

学園モードの画面で表示される情報の見方を説明します。なお、学園では画面上に表示されない情報もあります。詳細は[illegible]を参照してください。





通常画面の見方

Ⓐ カレンダー

[illegible]

Ⓑ 体力

[illegible]

Ⓒ 体力ゲージ

[illegible]

Ⓓ 気力

[illegible]

Ⓔ 気力ゲージ

[illegible]

Ⓕ [illegible]力

[illegible]

Ⓖ [illegible]

[illegible]

メニュー画面の見方

メニュー画面で表示する情報の見方を説明します。メニュー画面は●ボタンか●ボタンで閉[illegible]ことができます。下側に[illegible]表[illegible]ステ[illegible]ウを右[illegible]に押すと表示[illegible]目が切り替わります。



メニュー画面の見方

Ⓐ メニューコマンド

[illegible]

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Ⓑ キャラクターの個人情報

[illegible]

Ⓒ [illegible]

[illegible]

Ⓓ [illegible]

[illegible]

Ⓔ ステータス

[illegible]

メニュー画面の見方

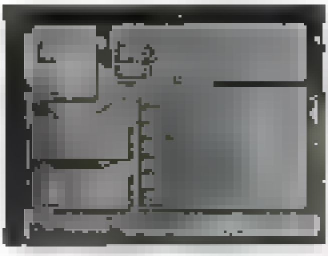
ステータスの見方

[illegible] S➡A➡B➡C➡D➡E [illegible] SELECT [illegible]

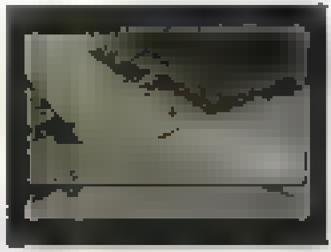
アイテムコマンド

[illegible]

[illegible]







[illegible]

メニュー画面の見方

授与勲章一覧

この画面では今までに授与された勲章を見ることができます。勲章は戦功をあげたり、特定のイベントを起こすと入手することができます。なお、[illegible]ボタンで各勲章に関する説明を表示させることができます。



取得技能一覧

この画面ではキャラクターが習得している技能（➡P.34）と、そのレベルを見ることができます。レベルは1〜[illegible]まであります。また、SELECTボタンで技能に関する説明を表示させることができます。[illegible]の場合、能力補正値も表示されます。



メニュー画面の見方

コマンドの追加について

ゲームの進め方によって、画面には表示されない情報を表示させたり、新たなコマンドを入手したりすることができます。コマンドや情報はNPCから教えてもらう形で入手します。入手できるコマンドはメニューコマンド、戦闘コマンド、探索コマンドの3種類です。

■メニューコマンド▶メニュー画面で使用できるコマンド。[illegible]

■戦闘コマンド▶戦闘中に使用できるコマンド。[illegible]

■探索コマンド▶探索で使用できるコマンド。[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

メニュー画面の見方

【見る】コマンドについて

メニューコマンドの「見る」は[illegible]で教えてもらえるコマンドです。[illegible]学校[illegible]いつでも[illegible]で入手できます。「見る」コマンドを使うと、[illegible]のNPCや[illegible]についての情報を見ることができます。



[illegible]

身体で覚わることができるもの



[illegible]

訓練と仕事

キャラクターの各種ステータスは「訓練」を行うことでアップさせることができます。特に運動力、知力、魅力の訓練は [illegible]



1 訓練の仕方

[illegible] を参考にして訓練場所を選んで [illegible]





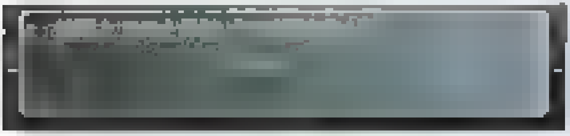


[illegible]

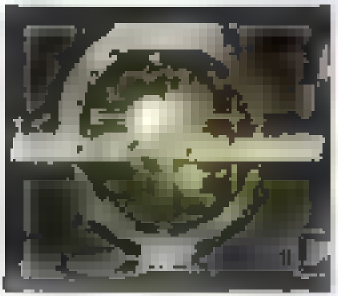
[illegible]

[illegible]

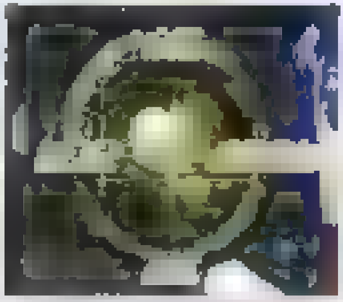
訓練と仕事







例1 方針



例2 表情

訓練と仕事 訓練場所一覧



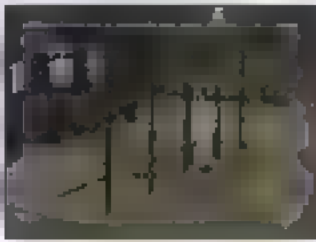


グランドはずれにある
サンドバッグで訓練します





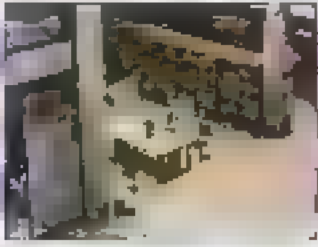
南駐屯地寮前にある
祈りの樹で訓練します





グランドはずれにある
鉄棒で訓練します

訓練と仕事



市立図書館にある机で勉強します



新校舎廊下の男子トイレ、女子トイレにある鏡の前で化粧します

[illegible]

訓練と仕事

技能の習得

[illegible]



[illegible]



[illegible]

訓練では習得できない能力

[illegible]

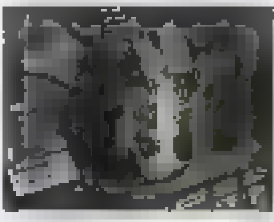


[illegible]

訓練と仕事

[illegible]（ハンガー二階）

[illegible]



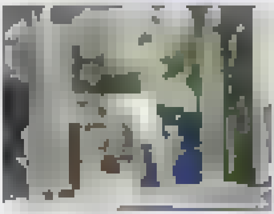
[illegible]（小隊[illegible]の[illegible]デスク）

[illegible]



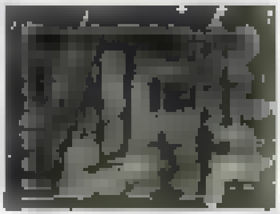
[illegible]（新市街のシミュレーター）

[illegible]



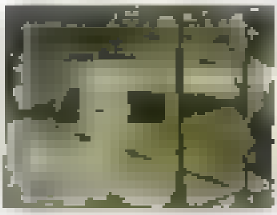
[illegible]（ハンガー一階のデスク）

[illegible]



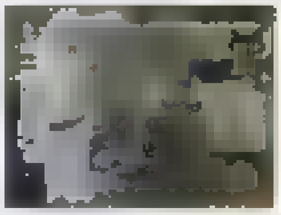
[illegible]（今町公園のうんてい）

[illegible]



[illegible]（小隊[illegible]の[illegible]デスク）

[illegible]



訓練と仕事 [illegible]

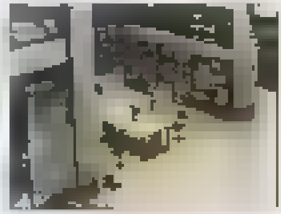
[illegible]（[illegible]のデスク）

[illegible]



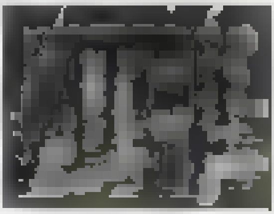
[illegible]（[illegible]の机）

[illegible]



[illegible]（ハンガー一階のデスク）

[illegible]



[illegible]（[illegible]の端末）

[illegible]



[illegible]（ハンガー[illegible]）

[illegible]



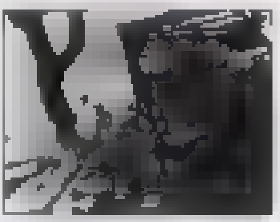
[illegible]（[illegible]の端末）

[illegible]



訓練と仕事

[illegible]（校舎はずれの大きな木）



[illegible]（グランドはずれのサンドバッグ）



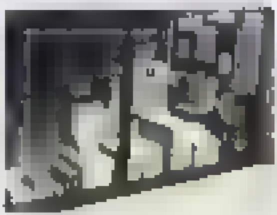
[illegible]（教員詰め所のカラオケ）



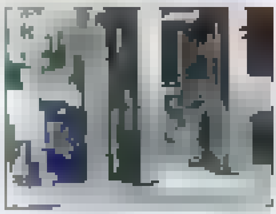
[illegible]（妹のれんのビデオゲーム）



話術（小隊教官室の横のデスク）



[illegible]



訓練と仕事

1 仕事について

5 [illegible] 小隊が戦地 [illegible] すると平日は [illegible] 仕事の [illegible] 割り当て [illegible] ります。仕事の内容はキャラクタ [illegible] によって [illegible] ます。仕事の [illegible] 時間と [illegible] ボタンで調べると時間が表示されます。

1



[illegible]

2



[illegible]

3



[illegible]

訓練と仕事

故障した機体の直し方

[illegible]

[illegible]

1

[illegible]



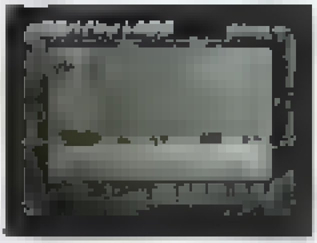
2

[illegible]



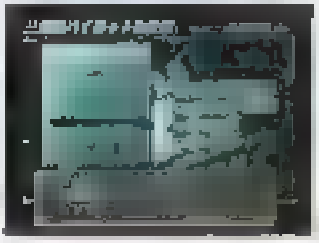
3

[illegible]



4

[illegible]



訓練と仕事 [illegible]

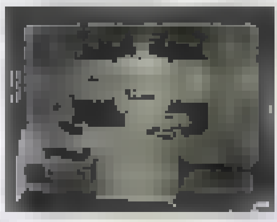
パイロット



[illegible]

[illegible]

[illegible]



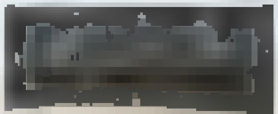
オペレーター

[illegible]



スカウト

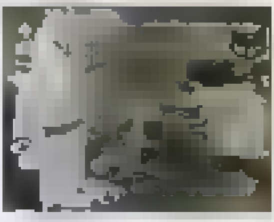
[illegible]



訓練と仕事

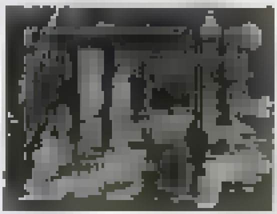
事務官

[illegible]



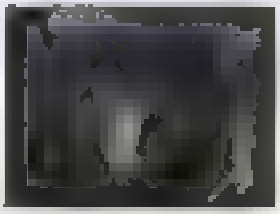
整備班長

[illegible]



指揮車整備士

[illegible]



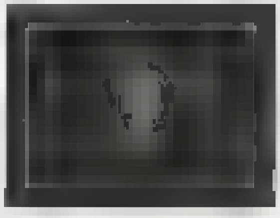
士翼号整備士

[illegible]



衛生官

[illegible]



昇進と部署変更

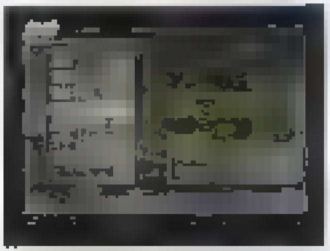
[illegible]



[illegible]の仕方

[illegible]







[illegible]

昇進と部署変更

項目	効果
昇進	[illegible]
装備品	[illegible]
補給物資	[illegible]
部署の変更	[illegible]
休日の申請	[illegible]
チケットを買う	[illegible]
施設の設置承認	[illegible]
部隊名の変更	[illegible]

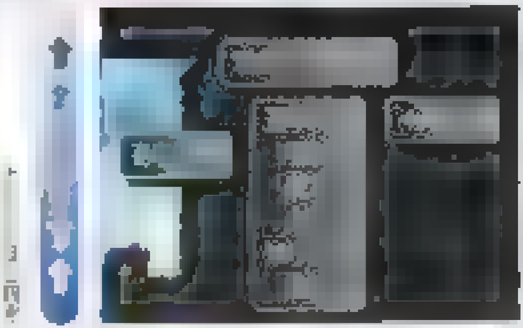
人間関係について

[illegible]



人間関係の見方

[illegible]



人間関係について

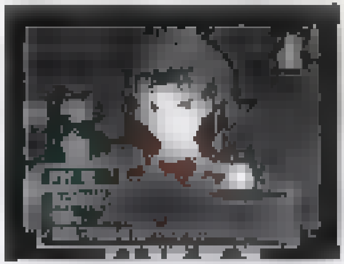
NPCと[illegible]

コマンドなどを教えてもらえる！



[illegible]

特殊イベントが発生する！



[illegible]

プレゼントなどをもらえる



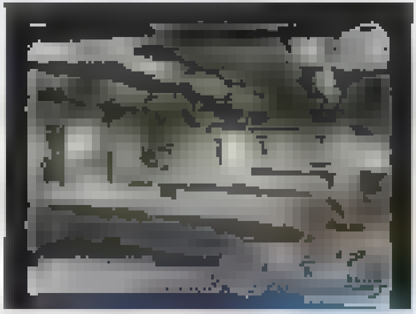
[illegible]

[illegible]

人間関係について

視線システム

[illegible]NPC[illegible]図のようなエフェクトを[illegible]ことがあります。これは相手を見つめている[illegible]ということです。[illegible]



視線に気づいたら？



[illegible]



[illegible]

人間関係について

捜索コマンドについて

[illegible]

捜索の仕方

1



[illegible]

2



[illegible]

3



[illegible]

4



[illegible]

人間関係について

[illegible]

キャラクター名	固有コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	作戦会議をしよう
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 作戦会議をしよう
[illegible]	[illegible] 仕事しない? 仕事の話 作戦会議をしよう
[illegible]	[illegible]
[illegible]	プレゼント 作戦会議をしよう
[illegible]	なにか[illegible] なんでもない
[illegible]	お金を貸す あやまる あの人を協力して
[illegible]	遊びに行こうよ 男女について [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 作戦会議をしよう
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	プレゼント あやまる なんでもない
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	遊びに行こうよ 遊びに行こう
[illegible]	仕事について [illegible] 作戦会議をしよう
[illegible]	はげます みんながんばろう
[illegible]	[illegible] あの人を協力して

人間関係について

[illegible]コマンド

なし
足で払う
切り[illegible]
[illegible]ジャンプ [illegible]
[illegible] 移動射撃 上半身ひねり
[illegible]
なし
隠し[illegible]
集中[illegible]
なし
[illegible]
[illegible]
なし
なし
見切り [illegible]
なし
なし
なし
全力射撃 [illegible]
[illegible]
[illegible]
全力射撃
[illegible]
なし
なし



人間関係について

キャラクターの状態と場の雰囲気

キャラクターは、イベントや行動での言動によって「感情値」が変動し、その値によって状態が変化します。キャラクターの状態は、周りの雰囲気（→P52）に多大な影響を及ぼします。



[illegible]



[illegible]

人間関係について

キャラクターの状態の変化条件

状態	変化条件
ガンパレード	戦闘で[illegible]レイヤー[illegible]敵を30機以上撃破[illegible]なおかつ3[illegible]以下[illegible]た場合[illegible]変化[illegible]
やきもち	イベント[illegible]属性[illegible]によって変化
[illegible]	感情値が[illegible]み+100[illegible]友情+90」以上になると変化
[illegible]	感情値が[illegible]+80[illegible]友情値が+30[illegible]になると変化
[illegible]	感情値が[illegible]+40[illegible]以上になると変化
[illegible]	感情値が[illegible]10[illegible]85[illegible]以上になると変化
[illegible]	感情値が[illegible]+85[illegible]になると変化
[illegible]	[illegible]した場合に変化
通常	他に該当しない場合[illegible]変化



人間関係について

場の雰囲気について

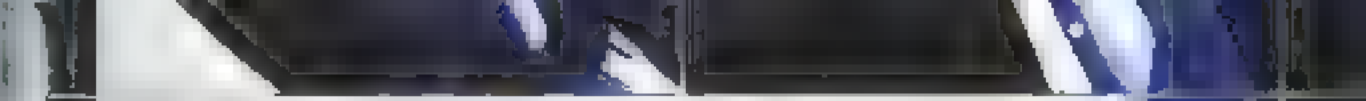
マップ内にいるキャラクターの状態によって場の雰囲気は変化します。場の雰囲気は他のキャラクターの状態やコマンド使用などに影響を与えることがあります。



[illegible]場の雰囲気によって使用[illegible]があります。使用されるコマンドは右の表を参照してください。

場の雰囲気と使用コマンド

場の雰囲気	マップ内状況
ガンパレード	全員がガンパレード状態
気まずい雰囲気	険悪状態にある人物がいる。不機嫌・怒り・やきもち・[illegible]状態の人物がいる
暗い雰囲気	失意・不安状態の人物がいる
ピリピリした雰囲気	全員の士気が250以上ある
明るい雰囲気	幸福状態の人物がいる
[illegible]雰囲気	先生、院長、[illegible]の[illegible]
Hな雰囲気	親密な関係にある人物同士が[illegible]
[illegible]雰囲気	全員の[illegible]
普通の雰囲気	他の雰囲気に当てはまらないとき



人間関係について

行動制限	他のキャラクターの感情値への影響
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	なし
[illegible]	[illegible]



ミーティングについて

提案コマンドの「作戦会議をしよう」を実行するとミーティングを開くことができます。ミーティングではさまざまな議題を[illegible]、みんなの[illegible]ことができます。なお、作戦会議をしようは[illegible]または[illegible]でないと実行できません。

提出できる議題

- ●士魂号の[illegible]
- ●作戦・[illegible]などの[illegible]
- ●[illegible]
- ●[illegible]の要請
- ●[illegible]
- ●[illegible]の要請
- ●[illegible]
- ●[illegible]の要請
- ●他のキャラクターへの[illegible]要請
- ●[illegible]の要請
- ●[illegible]
- ●校舎の修理
- ●[illegible]
- ●[illegible]

ミーティング[illegible]の仕方

1



[illegible]

4



[illegible]

2



[illegible]

3



[illegible]

5



[illegible]

6



[illegible]

施設について

ゲーム中には陸戦部隊以外にもさまざまな施設が登場します。ここでは施設の種類と利用法について説明していきます。



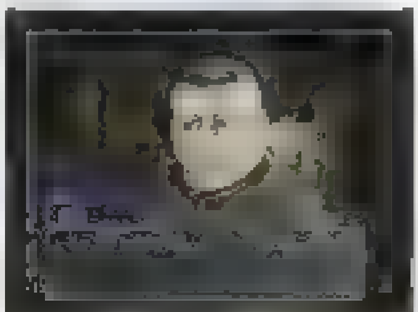
売店

売店は士官学校内にあります。ここでは食べ物や飲み物のほか、また雑貨・日用品など学校生活で役立つアイテムを買うことができます。



闇マーケット

闇マーケットは都市部のビルの地下にあります。ここではオーダーメイドのアイテムや銃器などを買うことができます。また、特定のアイテムを持っていると、アルバイトの斡旋を受けることができます。



施設について

アイテム売買の仕方

売店の場合

[illegible]



[illegible]



[illegible]

闇マーケットの場合

[illegible]



[illegible]



[illegible]

アイテムを見るには?

[illegible]

施設について

鮪のれん

[illegible]



注文の仕方とメニュー



[illegible]



[illegible]



[illegible]

施設について

アルバイトについて

[illegible]

▶ [illegible]のれんの場合



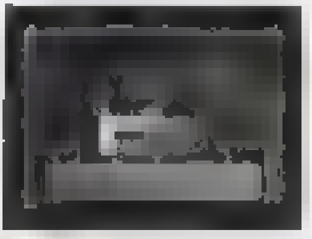


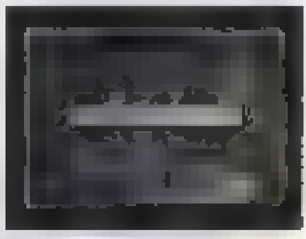


[illegible]

▶ [illegible]マーケットの場合







[illegible]

施設について

[illegible]

[illegible]



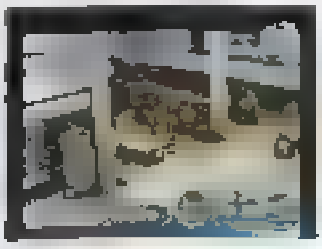
[illegible]

[illegible]



市立図書館

[illegible]



[illegible]

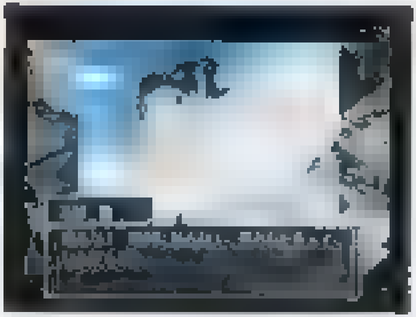
[illegible]



施設について

デートで利用できる[illegible]

[illegible]



1日の活動報告の見方

[illegible]から正式に発足すると、学園モードを終了するたび、仕事や戦いの報告を見ることができるようになります。ここでは[illegible]の見方を説明します。

1 一組生徒の仕事成果、二組生徒の仕事成果

各小隊ごとの評価です。仕事をして評価に[illegible]は、項目は文字の色が変化します。評価が上がった場合は[illegible]、[illegible]場合は[illegible]で表示されます。[illegible]がきちんと働いているかチェックしましょう

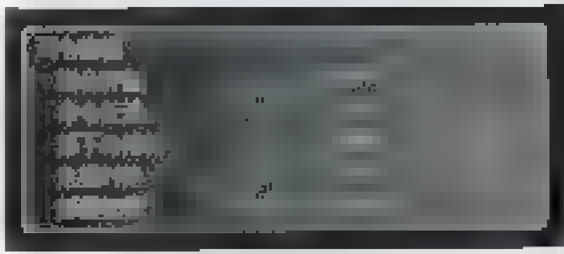
[illegible]

●部隊

●仕事の総合評価

[illegible]





1日の活動報告の見方

2 士翼号の整備状況

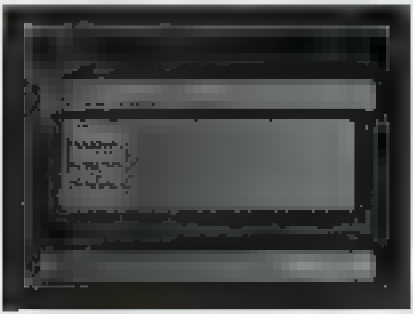
士翼号（→P.56）、スカウト、指揮車の整備状況を見ることができます。見方は仕事成果と同じです。なお、故障中の機体の項目は赤い文字で表示されます。





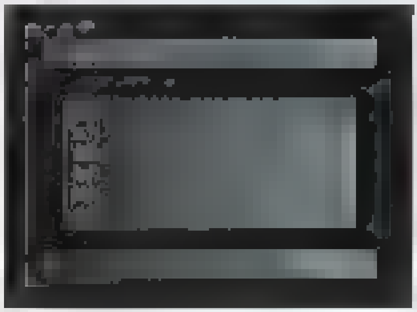
3 速水の仕事成果

速水の本日の仕事成果です。見方は仕事成果と同じです。



4 速水の訓練成果

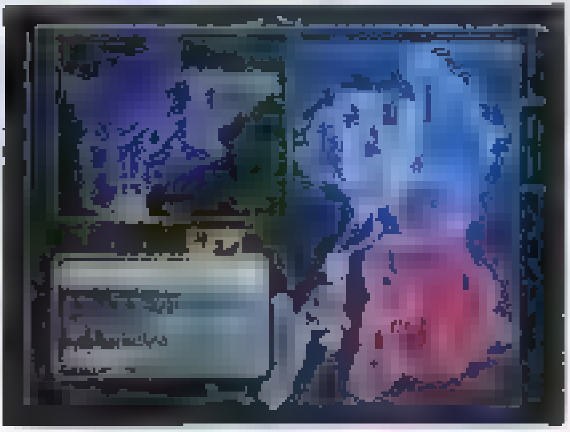
速水の本日の訓練成果です。見方は仕事成果と同じです。



1日の活動報告の見方

九州中部戦線の戦況

現在の戦況を確認できます。現在の戦況、昨日までの戦果、[illegible]、戦闘結果などが報告され、[illegible]な戦況データが表示されます。



●熊本市の戦況

●5121小隊が配置されている戦区

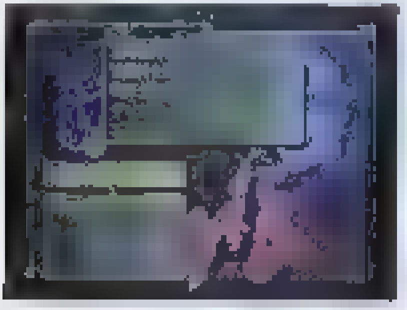
●熊本県の戦況

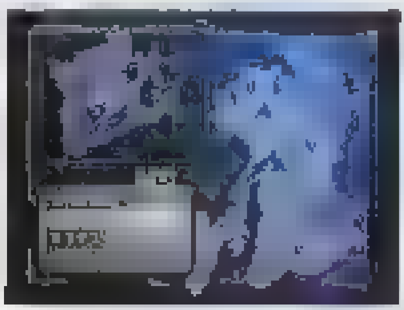
情報効果 [illegible]

支援効果 [illegible]

[illegible]

1日の活動報告の見方







画面の見方とコマンド2 戦闘モード

[illegible]では戦闘画面の見方や戦闘[illegible]方[illegible]説明します



戦闘の目的

人類は[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

人類側の戦闘と兵器

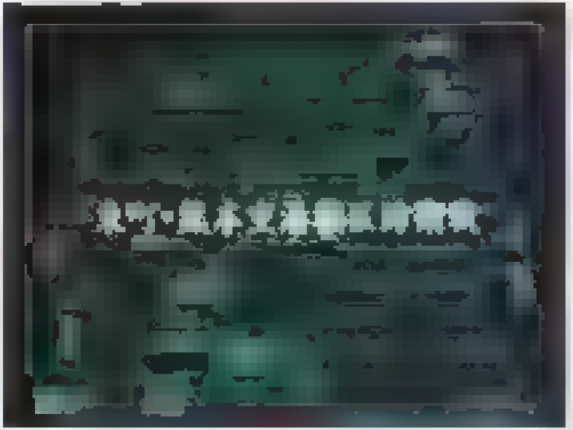
土跡号[illegible]スピリットオブサムライ

[illegible]



（戦闘モード）画面の見方とコマンド2

戦闘の発生について



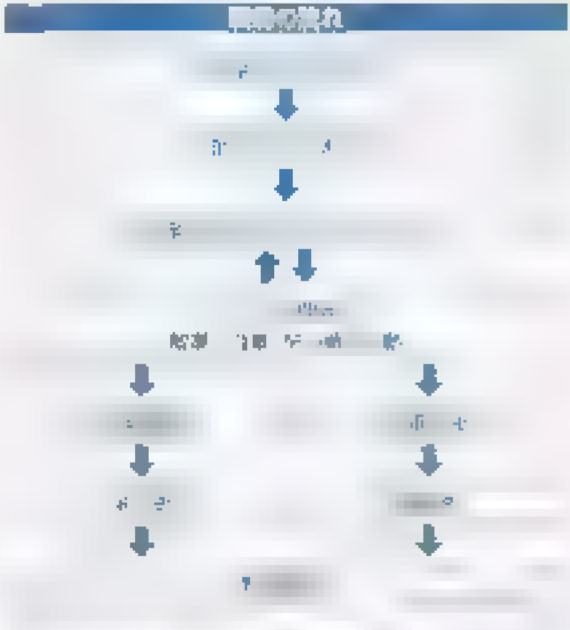


ウォードレス

出撃可能なキャラクター

戦闘の流れ

戦闘はターン制で進んでいきます。コマンドフェイズでターン内の行動を決定し、ターン開始後、決めた行動（移動、攻撃など）の行動をとっていきます。なお、NPCのユニットを操作することはできません。ターン内の行動は敏捷の早いユニットから行われます。どちらかの軍が全滅・撤退すると戦闘終了となり、勝敗結果が報告されます。➡P.84



[illegible]について

[illegible]

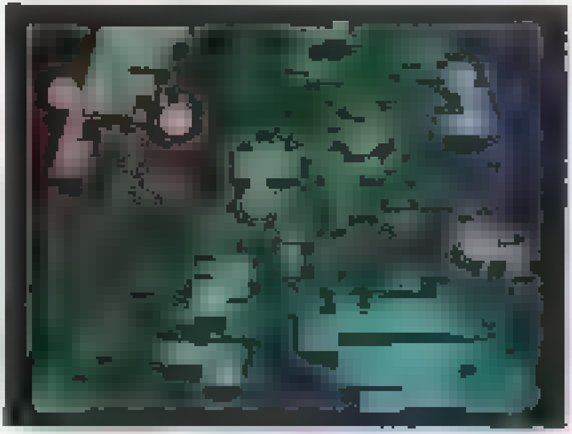
[illegible]について

[illegible]

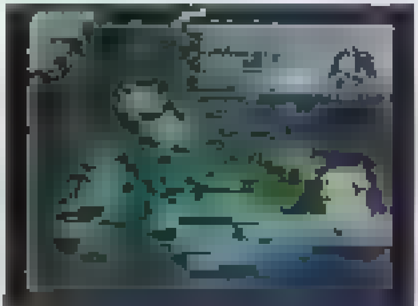
戦闘画面の見方

[illegible]

- 自軍ユニット [illegible]
- 敵軍ユニット [illegible]
- 友軍ユニット [illegible]
- [illegible]ライン [illegible]
- [illegible]ライン [illegible]
- ウーノル [illegible]



[illegible]

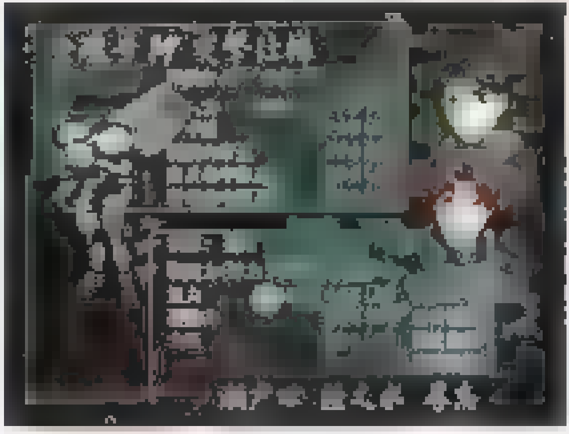


戦闘画面の見方

ステータスの見方

ユ[illegible]ト[illegible]ルを合わせて決定ボタンを押すとステータスを見ることができます。[illegible]では士魂号を例にあげてステータスの項目を説明します。







戦闘画面の見方

A ユニットの説明

移動タイプ　[illegible]

耐久力　[illegible]

装甲値　[illegible]

回避力補正　[illegible]

白兵戦命中補正　ユニットの白兵戦攻撃の命中率[illegible]

射撃命中補正　[illegible]

B パイロットのステータス　[illegible]

C 装備武器　[illegible]

戦闘の仕方

コマンドフェイズについて

コマンドフェイズでは各ユニットの行う行動を決定します。「行動入力」コマンドを選択すると行える行動が表示されます。「行動入力終了」を選ぶとターン開始となります。

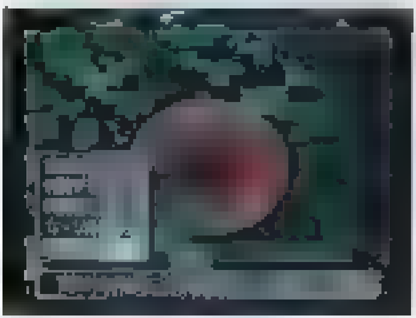


コマンドフェイズでの流れ

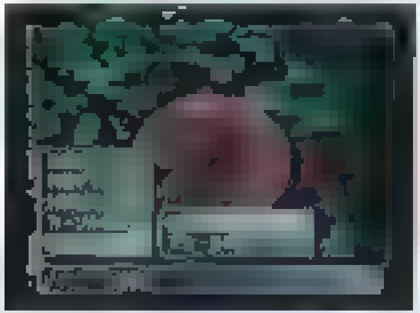
「安全・自動モード」と「戦闘・手動モード」

戦闘には2つのモードがあります。選択しているモードによって、[illegible]戦闘[illegible]内での動きが大きく異なります。なお、ゲーム序盤の戦闘訓練では「安全・自動モード」でしか戦えません。「危険・手動モード」は戦闘訓練をこなすうちに本田先生が教えてくれます。

モードの切り替え方



[illegible]



[illegible]

その他「戦闘設定」で変更できる設定

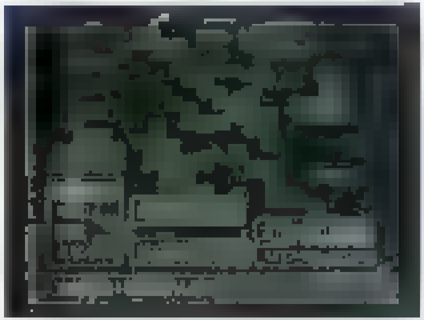
- ●移動設定 [illegible]のON・OFF
- ●戦闘データ情報 戦闘[illegible]情報
- ●戦闘[illegible] [illegible]
- ●カーソル[illegible] [illegible]

戦闘の仕方

[illegible]モードでの戦闘

メインフェイズ

[illegible]



コマンド入力後、ターン開始

[illegible]

戦闘の仕方

ターンでの行動

ターンが開始すると動きの早いユニットから行動を始めます。

1 方向の決定

「移動」「攻撃」を選んだ場合、まずは機体の方向を決定します。射撃範囲の方向が機体の向いている方向です。

2 射程内に敵が入ったら攻撃

「攻撃」を選んだ場合、敵が射程内に入ってくれば攻撃することができます。攻撃したい敵にカーソルを合わせ、攻撃する武器を選びましょう。なお、移動し過ぎると攻撃することができなくなりますので注意してください。





ターン終了、メインフェイズへ

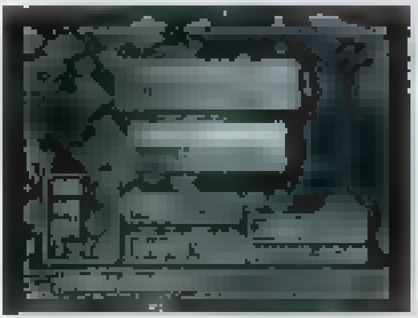
戦闘の仕方

危険・手動モードでの戦闘

「危険・手動モード」では、1ターン最大10のステップごとに区切って行動を入力することができます。当然ながら「安全・自動モード」よりも多くの行動がとれるようになります。また、戦闘コマンドの種類も多く、「安全・自動モード」ではできない装備交換なども行えます。

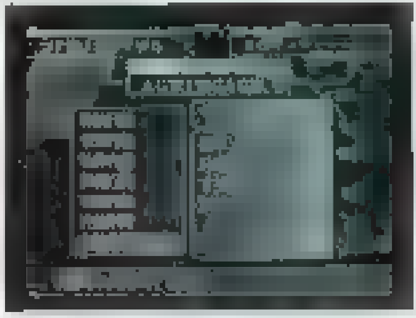
1ターン内での行動比較

安全・自動モード



[illegible]

危険・手動モード



[illegible]

戦闘（手動モード）のコマンド入力画面

戦闘（手動モード）の入力画面は、従来の自動モードよりも情報が多く、複雑になっています。[illegible]てしっかりと見方を覚えましょう。





Ⓐ コマンド情報ウィンドウ

[illegible]

Ⓑ 項目別コマンドリスト

[illegible]

Ⓒ コマンドワードリスト

[illegible]

Ⓓ 補正効果

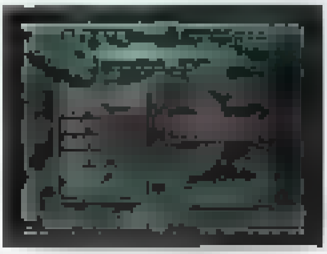
[illegible]

戦闘の仕方

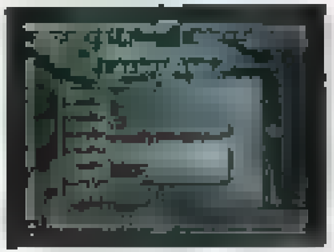
コマンドワードについて

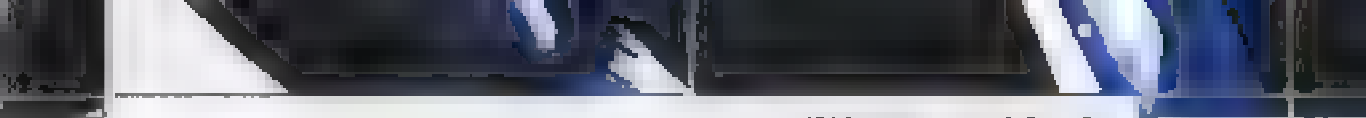


コマンド入力のしかた









コンボシステムについて

[illegible]

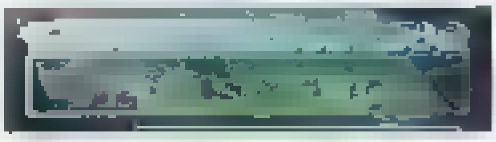
Sample 「[illegible]る」と「[illegible]」のコンボ

- [illegible]
- [illegible]

[illegible]「GFFQAGW」と[illegible]

アクションコードについて

[illegible]



[illegible]



装備変更、機体変更の仕方

[illegible]ウォードレスの装備変更および機体変更は[illegible]

[illegible]とができます

重くなりすぎないように注意!

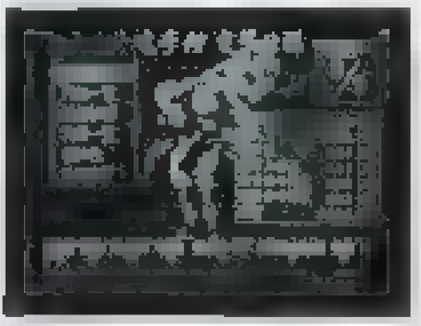
[illegible]

1



[illegible]

2



[illegible]

3



[illegible]

装備変更、機体変更の仕方

武器のステータスの見方

[illegible]

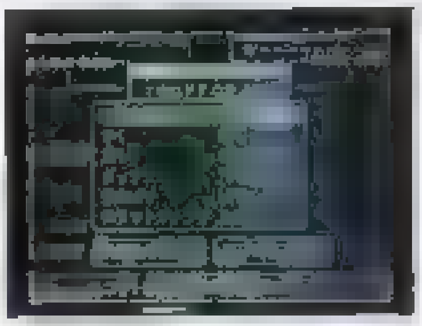
戦場での装備変更

[illegible]



配置に応じた戦闘法

戦闘には主に戦闘パイロットのほか、[illegible]とスカウトのキャラクターも参加します。[illegible]スカウトまた[illegible]を参加させて戦闘した場合の戦い方を説明します。



スカウトの場合

スカウトはウォードレスを着用した歩兵です。戦い方は主に戦闘パイロットの場合とまったく同じです。ただし士魂号[illegible]パイロットが[illegible]ますが、スカウトの場合は[illegible]しますので注意しましょう。





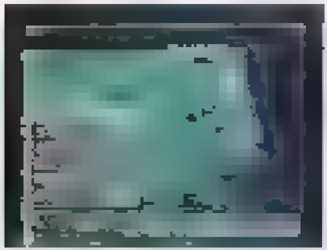
配置に応じた戦闘法

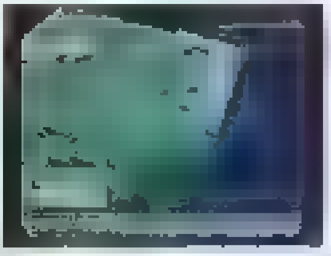
[illegible]の場合

[illegible]



[illegible]の出し方







[illegible]

[illegible]について

●[illegible]

[illegible]

●小隊支援行動

[illegible]

戦闘結果の見方

戦闘が終了すると、戦闘結果が表示されます。[illegible]て勝敗

の判定[illegible]が決まります



戦闘結果の見方

[illegible]



スタッフリスト

スタッフリスト

開発中に起きた面白プレイ

最後に、開発中に起こった、スタッフの珍プレイをいくつかご紹介します。あなたが「ガンパレ」を楽しむためのヒントになればと思います。

探偵ごっこ

の道を辿い、そしてついに、カンニングの証拠をつかんでしまいました。

バズーカ職人

髪撫りスカウト

はありませんでした。

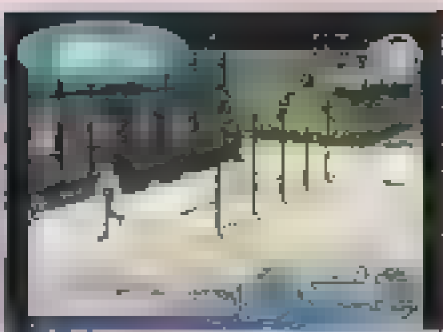
風紀委員!?

が面白になり「みんながんばろう」


さらに極めたい方へ
世界の謎

中級

NPCの尾行調査をする



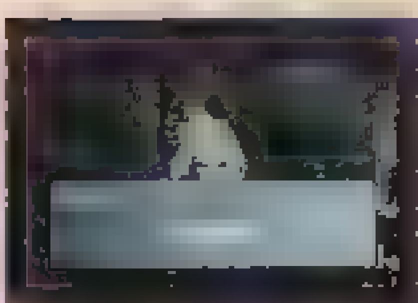


真のファンを目指すなら押さえておきたい 箇条

一、いつも一緒についていく
二、「見る」で行動を逐一チェック
三、毎日、相手の周りに話しかける
四、相手の靴下の匂いも嗅ぐ
九、

上級

不良少年少女になってみる!



悪事編

〝探口でたかりプレイ〟

初級

〝嫌なヤツ〟になってみる!

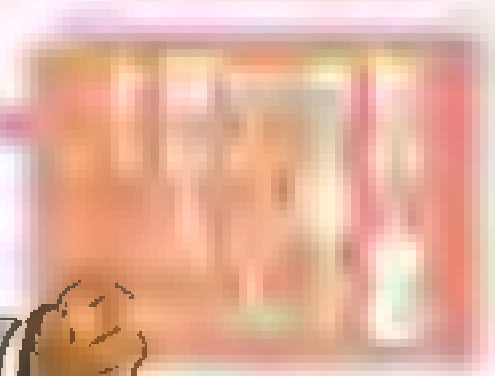






装備アイテム一覧





部品名	価格	備考
アサルトライフル	75000	[illegible]
超高周波カトラス	50000	[illegible]
ヘビーマシンガン	00000	[illegible]
サブマシンガン	75000	[illegible]
レーザーライフル	25000	[illegible]
4Dハイパーフォース	00000	[illegible]
ミサイルポッド	450000	[illegible]
ロケットポット	75000	[illegible]
レールガン	450000	[illegible]
ターレット	50000	[illegible]
リアルコルロケット	75000	[illegible]

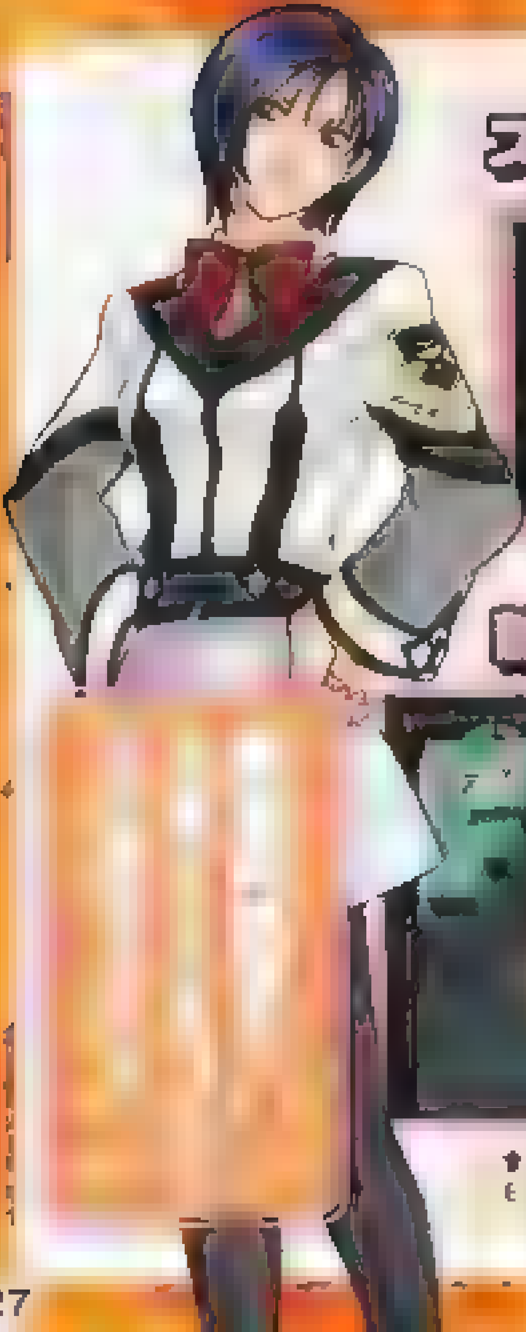
戦闘編

装備アイテム一覧



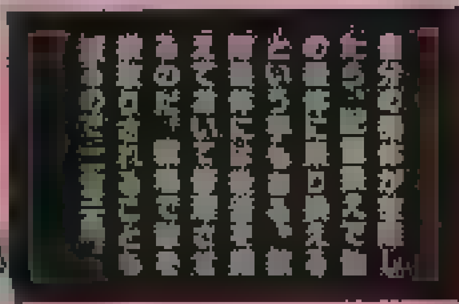
武器名	価格	備考
Gアサルト	300000	[illegible]
G[illegible]ズ[illegible]カ	200000	[illegible]
92mmライフル	400000	[illegible]
ミサイルランチャ	300000	[illegible]
[illegible]大太刀	250000	[illegible]
[illegible]	100000	[illegible]装備すると攻撃力がアップする

品名	価格	備考
[illegible]	30000	アサルト用弾薬
[illegible]	50000	ライフル用弾薬
多目的ミサイル弾	30000	ミサイル用弾薬
[illegible]	100000	Gアサルトに装備してスモークを発射する
手榴弾	30000	[illegible]
[illegible]手榴弾	50000	[illegible]



故障した機体はすぐに直そう！

ズルな手



スモークをたいて突撃！

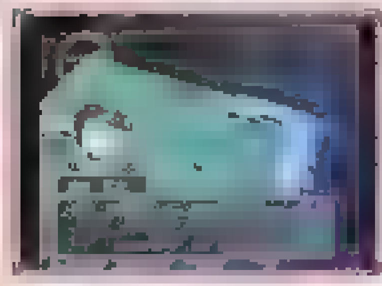


●密集した敵に[illegible]サイル攻撃[illegible]攻撃範囲の広い[illegible]N E[illegible]という武器を持っていれば[illegible]

青春謳歌

戦闘編

Point 好戦的な人物を司令にしよう!







コレクター編

上級

他人の持ちものを集めてみる！



↑弁当はナマモノなので早めに食べ…
⇒キミも今日からノックスパンツ

SAMPLE あいつのものは俺のものシリーズ

[illegible]のビキニパンツ	[illegible]
ライダーグローブ	[illegible]
[illegible]の帽子	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
猫の首輪	[illegible]

コレクター編

中級

手作りのアイテムにこだわってみる！





[illegible]……ことができるのだ

SAMPLE 自家製シリーズ

特製クッキー	[illegible]
地獄クッキー	[illegible]
すごい絵	[illegible]
下手な絵	[illegible]



初級

ふえるものから始める！

SAMPLE コワいものシリーズ

ホラー小説	こわ～いホラー小説
怪しいビデオ	町のまわりでゾンビが徘徊している
髪が伸びる人形	呪われている人形。使うと気力が－10
心霊写真	デジタルカメラで撮影可能
禍々しい宝石	[illegible]
[illegible]	王の墓の秘宝。呪われた。
[illegible]	使うと体力が－100

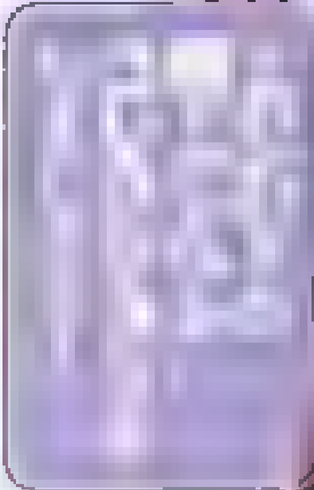
コレクター編

挑戦！こだわりプレイで!!

青春謳歌



ゲームの楽しみの基本といえば、アイテムをコレクションすること。武器やプログラムを集めるのもいいけれど、ちょっと変わった角度でアイテム収集に凝ってみてはどう？



レアなアイテムは「交換しない？」でゲット！

アイテムの中には、お店で買えない、イベントでも手に「幻の逸品」というものがある。それが誰かの所有物である場合は「交換しない？」で手に入れよう。



↑相手が欲しがりそうなアイテムを用意してから交換しよう。



↑決闘して奪うという手段もある。体力に自信があるならどうぞ

超人編 プログラム一覧

気持ちよくなるプログラム

「ブレイン・ハレルヤ」を制作する。プログラムを使用すると、喜び／恥じらいがMAXになる。

プログラム難易度

表計算プログラム

「表計算セル」を制作する。使用しても効果はない。

プログラム難易度

ゲーム

「ゲームセル」を制作する。プログラムを使用すると時間が10分経過する。

プログラム難易度



バーチャルペット

「バーチャルペット」を制作する。使用すると悲しみ－75、喜び＋75になる。

プログラム難易度

カロリー計算プログラム

「カロリー計算セル」を制作する。使用しても効果はない。

プログラム難易度

超人編 プログラム一覧

テレポートプログラム

マップを瞬間移動する「テレポートパス」を制作する

プログラム難易度

●●●●●

ウイルスプログラム

相手の発言力を -300にする「ウイルスセル」を制作する
プログラム使用には「ネットワークセル」が必要

プログラム難易度

●●●●

ネットワークプログラム

「ネットワークセル」を制作する。「ネットワークセル」を所持していると「自動情報収集セル」「ウイルスセル」「電子妖[illegible]

プログラム難易度

●●

テレパスプログラム

NPCの現在地と行動を見る「テレパスセル」を制作する

プログラム難易度

●●●●

攻撃型電子妖精

発言力が2000上がる「電子妖精」を制作する。プログラム使用には「ネットワークセル」が必要

プログラム難易度

●●●●●

自動情報収集プログラム

発言力が800上がる「自動情報収集セル」を制作する
プログラム使用には「ネットワークセル」が必要

プログラム難易度

●●●●

超常能力一覧

能力名	使用効果	能力取得方法
恋のおまじない	[illegible]	[illegible]
呪い	[illegible]	[illegible]
花を作る	[illegible]	[illegible]
テレポート	[illegible]	[illegible]
テレパス	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

➡なお、知力のレベルが高ければ高いほど高度なプログラムを作成することができる



超人編

挑戦してこだわりプレイ!!

青春謳歌



定村様のように頭がいいかどうかはともかくとして超能力者になってみたいという人は「同調」技能を身につけるかプログラムを作成しよう。いろいろな能力を使えるのだ。



「同調」技能を習得しよう!



↑「同調」技能の習得はすべての者が「習得」することができる



↑特定のプログラムを用いてしか使えない能力もある



争奪戦に注意!!



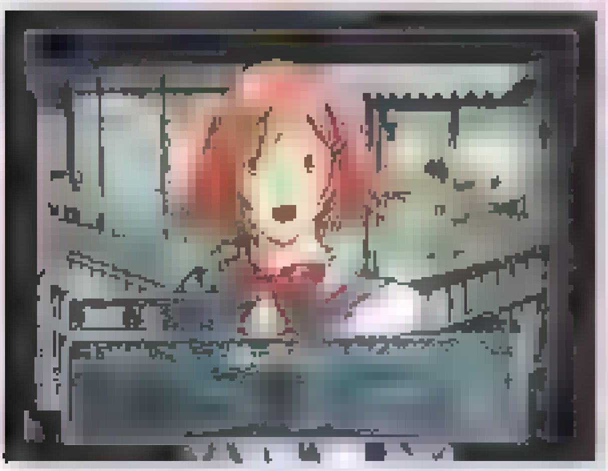




恋愛編　円満？に別れるためのコツ

別れてくれ　あやまる

守や堂とも関わりはあるものの、他に好きな人ができた。プレイボーイを気取ってみた。なみの卒業で自然消滅、との関係を解消したいときは「別れてくれ」コマンドを使おう。相手が承諾してくれれば関係を解消することができる。なお、うまく持ちかけないと恨まれてイヤ中とはいえイヤ〜な気分になってしまうので注意しよう



↑卒業時の関係で事情を聞いてみると、黙って別れてくれないなら別れ合った感情を考えて、もう一度再チャレンジするように

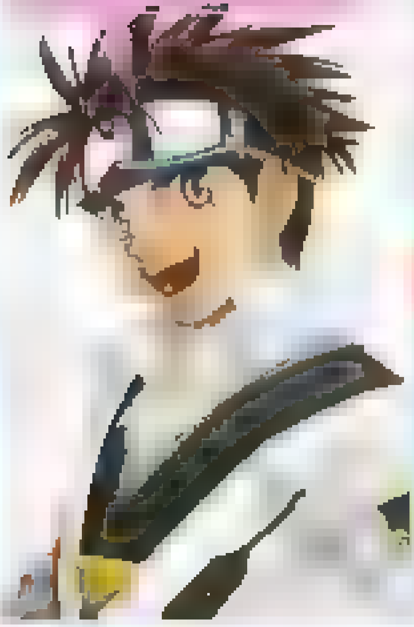


デートに誘ってみよう！



告白ターイム！





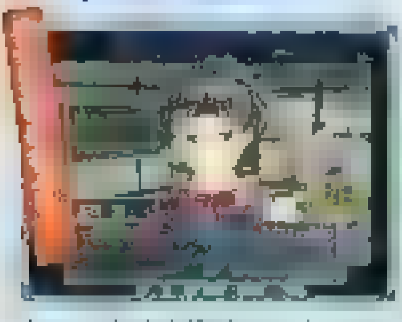
恋愛編



一緒に歩こう
デートに行こうよ
プレゼント

幻獣に勝とうと負けようと知ったことか。せっかくの[illegible]か[illegible]学生生活をバラ色にしよう。ただし同性のNPCと[illegible]な学園[illegible]ならないよう注意？

どんどん提案して仲良くなろう!



↑一日に何度も同じ提案をするのもNG。しつこい男は嫌われるもとである

にはプライベートな提案をしないと



出世編

勲章の入手条件 2

火の国の宝剣



戦闘力が900を超えると授与される

入手条件
発言力
+2500

[illegible]



君と恋人関係になる
超常能力「恋封的真銀」
使用可能。

入手条件
発言力
+2500

[illegible]



累積船撃破数が300になると授与される

入手条件
発言力
+10000

[illegible]章



仕事の性能でいずれかの項目が900を超えると授与される

入手条件
発言力
+2000

出世編　勲章の入手条件 2

深紅のスカーフ



初めて司令になったときに授与される。

発言力
＋1300

手作り勲章



7人以上のNPCからの友情評価が50を超えると授与される。

発言力
＋50

極楽トンボ章



2回連続で遅刻する、または1日に一度も授業に参加しなかったときに授与される

発言力
－800

[illegible]



格闘技能を習得すると授与される。

発言力
＋80

勲章の入手条件 1

星従軍章



降下作戦イベントをクリアすると授与される。

発言力 +200



戦局が不利になって熊本撤退が決定したあと、最後の補給物資イベント後に委員長が授与される。

発言力 +400

月従軍章



熊本城攻防戦イベントをクリアすると授与される。

発言力 +400

整備従事章



仕事の評価をすべてSランクにした整備員が授与される。

発言力 +600

勲章の入手条件１

黄金剣突撃勲章



累積敵撃破数が75になると授与される。

発言力
＋2000

傷ついた獅子章



親友以上または恋人関係のNPCが、1回の戦闘で敵を5機以上撃墜して死亡すると授与される。

発言力
＋1000

黄金剣翼突撃勲章



累積敵撃破数が150になると授与される

発言力
＋4500

銀剣突撃勲章

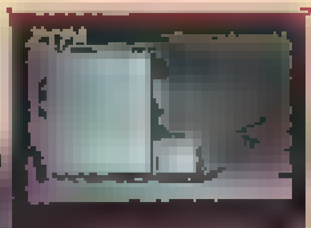


1回の戦闘で20機以上の敵を撃破すると授与される

発言力
＋900

階級一覧

階級	昇格に必要な発言力	週給額	ターン開始時にプラスされる発言力
戦士	-	2500円	+15
十騎長	200	7500円	+30
百騎長	600	15000円	+90
千騎長	1800	30000円	+180
万騎長	3600	75000円	+270
上級万騎長	7200	200000円	+360



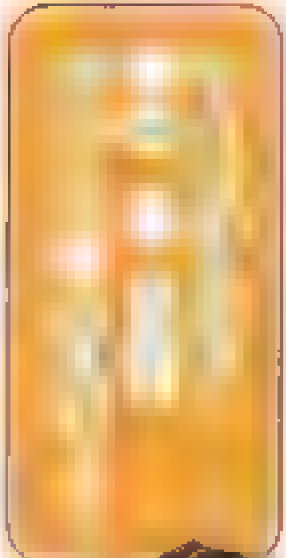


[illegible]こだわりプレイ

青春謳歌

戦争だけが能じゃない！

こだわりや目的をもってプレイすることが「ガンバレ」を楽しむコツなのだ。ここではその例の数々を紹介。



出世編

権力ほど人物を酔わせるものはない。ならばゲームの世界でも、出世、出世出世にこだわってプレイしてみてはいかがだろうか。コツコツとアルバイトをして大金持ちになるもよし、[illegible]なって派閥を作ってみるのもよし、模擬テストで好成績を出していい気になるのもよし、勲章を集めまくるのもよし。とにかく[illegible]になって、他人の上に立つ快感を味わってみよう。

これだけやれば大出世

- 上級万翼長まで昇りつめる
- すべての勲章をゲットする
- 一〇〇〇万円ほど貯めてみる
- [illegible]になる
- テストで一位をとる



➡発言力より明が発足すると仕事でも頼れるようになる



➡試験前になったら、体力／気力も値を調整しておこう



➡気力の値は日常に低下していく。まめに調整して維持するようにしよう



序盤を乗りきるための

いきなり何をやったらいいのかわからない。そんなときは、ここでやるべきことをチェック。スムーズにゲームを進める秘訣を紹介！








正面グランド
味のれん
WC
WC
ロビー&売店
尚敬校校門
尚敬校玄関
校舎裏

尚敬高校校内マップ

みんなの学舎、尚敬高校の構内図だ。矢印は建物間を行き来できることを示している。迷って授業に遅刻しないよう、頭にたたきこんでおこう。



ガンパレード・マーチ

GPM
Gunparade March



学校生活でできることのほとんどを、このゲームでは行うことができます。

プレイ次第、あなたの知恵と努力次第で、なんでもできるのです。

可能性だけを追求して、可能性の先に、ただの人間がどれだけすごいことができるかを確かめることができるゲーム、それが「ガンパレード・マーチ」なのです。

ですから、可能性に気付かないプレイヤーにとっては、このゲームはつらいゲームになるかもしれません。皆さんが、言われたことを言われた通りにやる普通のプレイヤーから、言われたことから、なにかを導き出し、推測し、可能性というものを、ただの可能性で終らせない行動力を持った「ガンパレ」なプレイヤーになってくれれば、このゲームは楽しいと保証できます。

実際そういう人物なら、どんなゲームだって楽しいと思います。本ゲーム

なんでもアリの
仮想青春次元へようこそ



の開発陣は、真にガンパレード・マーチではなくて、ガンパレードなプレイヤーを作りたかったのです。

あなたが「ガンパレ」なプレイヤーになるのを、我々とNPCたちが手助けします。

あなたがゲームに慣れてきて色々なことができるようになったら、NPCたちもそろそろゲームに慣れている頃です。誰か一人の動きを追って世界を歩いてみましょう。彼らにも主義主張があり、行動規範があり、好きな人がいて、嫌いな人がいて、それぞれが世界を生きていることが分かると思います。

そして、このゲームが面白いなら、それはゲームが面白いのではなく、あなた自身が面白い人間であるということなのです。

ゲームを終えたら、願わくばその力を天下万人のために使ってください。

（開発者一同）

GPM User's Guide

ガンパレード・マーチ

[GARAGE www.scei.co.jp]

School Life

快適学校ライフマニュアル



学校ライフの楽しさを徹底追及!!

大特集

目的別青春謳歌のコツ